









# Formation Vray 3+ pour Sketchup

 Durée	3 jours / 21 heures
 Niveau	Perfectionnement
 Public	Cette formation concerne les personnes nouvellement formée à Sketchup, les architectes, Designers d'objets industriels, de mobiliers, Illustrateur en 3D, Décorateurs, Architectes d'intérieur.
 Pré-requis	Vous devez impérativement avoir une connaissance de l'outil informatique et du logiciel Sketchup
 Objectifs pédagogiques de la formation	Vous apprendrez à réaliser des rendus photo réalistes avec Vray
 Animateur/ Formateur	Les formateurs se déplacent sur le lieu que vous avez choisi pour faciliter la formation. Le Formateur est un professionnel, il exerce depuis de nombreuses années dans le domaine de la modélisation 3D.
 Moyens d'évaluation mis en œuvre	Une évaluation des acquis sera réalisée suite au suivi de ce stage. Les résultats seront remis aux stagiaires suite à leur correction par le formateur.
 Moyens d'encadrement	L'encadrement des stagiaires sera assuré par la direction de Kouros Formation ou, à défaut, par le formateur.

## Programme 1/2

### Découverte du logiciel V-RAY et des bases du PHOTORÉALISME EN 3D

- ▶ Nouveauté de la version 3 (lumières V-Ray, Géométries V-Ray, Proxys, Interface...)
- ▶ Mettre en place un rendu avec V-Ray
- ▶ Principes de l'éclairage et des matériaux réalistes en 3d
- ▶ Les différents modes de rendu

(interactifs, progressif, bucket mode)

### Créer un matériau avec V-RAY

- ▶ Paramétrages
- ▶ Textures de Bump, de Displacement, d'opacité..
- ▶ Création de matériaux
- ▶ Utilisation de la bibliothèque de matériaux V-Ray

PARIS

LYON

MARSEILLE

NICE

MONTPELLIER

STRASBOURG

LILLE

NANTES

TOULOUSE

**KOUROS FORMATION, une marque GRAPHIK CHANNEL**

Sarl au capital de 20.000€ enregistrée sous le numéro de Siret : 492 486 121 00022

Numéro de déclaration : 11 75 41 542 75

11 rue Jouye Rouve - 75020 Paris • 01.83.56.08.28 • info@kouros.fr • www.kouros.fr

## Programme 2/2

### Présentation de Climawin

- ▶ Placer l'éclairage en illumination globale
- ▶ Les lumières photométriques de 3dsmax, La V-Ray Light
- ▶ Techniques d'éclairage pour les scènes d'extérieur / intérieur
- ▶ HDRI et éclairage basé image
- ▶ V-Ray light Material, V-Ray sun
- ▶ Prise de vue photoréaliste avec la V-Ray camera
- ▶ Utilisation du Depth of Field (profondeur de champ) et de l'Aerial perspective
- ▶ V-Ray : Optimisation pour des rendus rapides et esthétiques
- ▶ Paramétrer V-Ray pour des rendus rapides et esthétiques
- ▶ Utilisation des caméras VR sphérique et VR Cube map pour de la visualisation 360
- ▶ Utilisation de la fonction Swarm (rendu distribué)
- ▶ Utilisation de la fonction «Denoiser»

### Retouches colorimétriques

- ▶ Création de retouches colorimétriques avec le VFB
- ▶ Sauvegarde des paramètres de retouche colorimétrique et historique des retouches
- ▶ Sauvegarde des images fixes et animées

### Evaluation des connaissances acquises

